

Jaro
Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše

Kateřina Čupová

Bakalářská práce
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kateřina Čupová**
Osobní číslo: **K11092**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část:**
Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše (Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.)

2. praktická část:
Jaro-kreslený animovaný film (I.Hejzman)

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevně

vazby v tisknuté podobě (barevně), 1 ks v kroužkové vazbě (čb).

2. praktická část:

Film realizujte v minimální délce 150 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže řemeslo animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), stejně jako schopnost odvyprávět ucelený jednoduchý příběh, epizodu s pointou. Součástí hodnocení je kromě řemesla animace i výtvarné uchopení a dramaturgická výstavba filmu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1280 x 720 HDV 720p, poměr stran 16:9, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 44100 kHz, 16Bit, Stereo, kodek H.264). Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina, soubor s anotací filmu. V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení. Práci odevzdávejte také v 1ks ve formátu DVD pro stolní DVD přehrávač.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití publikací FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

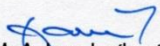
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:


KUBÍN, Josef Štefan. Lidové báječi. Československo: Československý spisovatel, 1950.
AMIDI, Amid. The Art of PIXAR. USA: Chronicle Books llc, 2011.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, PhD.**
Ústav animace a audiovize
Vedoucí praktické části: **Ivo Hejcman**
Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013


doc. MgrA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, PhD.
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 16.1.2014

Kateřina Čupová
.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Teoretická část mé bakalářské práce se věnuje vzniku a výrobě krátkého animovaného filmu „Jaro“. Film je ručně kreslený na papír a následně upravován v počítači. Tento postup ve své práci blíže popisuji.

Dále zde rozebírám své inspirační zdroje, proces navrhování postav a také postprodukční část výroby.

Klíčová slova: Jaro, Zima, tradiční kreslenka, animace

ABSTRACT

Theoretical part of my Bachelor thesis describes production and realization of short animated movie "Jaro".

The movie is hand-drawn and then post-produced digitally. Details of the work process are described in the thesis together with sources of inspiration, development of character design and post-production of the whole film.

Keywords: spring, winter, hand drawn animation, animation

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 NÁMĚT, NSPIRAČNÍ ZDROJE	11
1.1 ATMOSFÉRA A TÉMA MÉHO FILMU	11
1.2 POVĚSTI	11
1.3 PŘÍRODA.....	12
1.4 INSPIRACE - FILMY	14
1.4.1 Téma.....	14
1.4.2 Vizualní stránka	15
2 PŘÍPRAVA ANIMACE	18
2.1 VÝBĚR TECHNIKY.....	18
2.2 KRESENÉ PŘÍPRAVY.....	19
2.2.1 Postavy	19
2.2.2 Pozadí	24
2.3 SCÉNÁŘ, STORYBOARD, ANIMATIK	26
I PRAKTICKÁ ČÁST	28
3 ANIMACE	29
3.1 KLÍČOVÉ FÁZE.....	29
3.2 ANIMACE TUŽKOU A PASTELKAMI.....	29
3.3 Adobe AFTTER EFFECT	31
3.4 TV PAINT	31
4 POSTPRODUKCE	33
3.4 STŘIH	33
3.4 HUDBA	33
ZÁVĚR	34
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	35
SEZNAM OBRÁZKŮ	36
SEZNAM PŘÍLOH	37

ÚVOD

Bakalářská práce pojednává o vzniku krátkého animovaného filmu „Jaro“. Důraz zde kladu na inspirační zdroje a především na návrhy postav a pozadí.

Rozebírám zde také techniku zpracování. Film je kreslený na papír tužkou a pastelkami, následně jsem ho kompletovala a dobarvovala v počítači. Tradiční technikou je také malované pozadí. Výtvarné stránce věnuji pozornost, protože hraje v mém filmu velkou roli a přímo navazuje na složku dějovou.

Dějem mého filmu je lyrická pohádka o konci zimy a nastolení jara. Soustředím se v něm spíše na formu vyprávění a stylizaci animace než na obsah.

Na závěr popisuji i vznik hudební složky a postprodukční fáze, ve kterých jsem celý film dokončovala.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 NÁMĚT, INSPIRAČNÍ ZDROJE

1.1 Atmosféra a téma

Má největší inspirace vychází z přírody. Bydlím na vesnici pod horami a často chodím na dlouhé procházky nebo projížďky na kole. Z jedné z těchto procházek přímo vychází základ mého filmu. Bylo to v době, kdy už na poli skoro roztál všechny sníh, ale ještě nebylo jaro. Bylo pouze bahno a mraky byly tak nízko, že se tříštily o úpatí hor. Mělo být jaro, ale to si zjevně dávalo na čas, a tak byla všude kolem jen velmi ošklivá zima (to ještě vygradovalo, když člověk jel do města, tam roztátý sníh odhalil všechny odpadky, jež se po zimě nashromáždily).

Tohle divné „meziobdobí“ trvalo asi jen týden. Pak se z ničeho-nic objevilo jaro a vše najednou zmizelo pod zelení, tak jasnou, že téměř bolely oči. Měla jsem tenhle jarní pocit v záloze už dlouho, a tak, když se naskytlá možnost, převedla jsem jej do své bakalářské práce.

To konkrétně znamená, že jsem jej nasadila na jeden z příběhů, které jsem už měla k bakalářské práci vymyšlené. Poslední semestr třetího ročníku jsem sbírala různé náměty a příběhy (k použití v animaci nebo případném komiksu). Jeden z nich se mi velmi líbil. Byl to příběh kluka, jenž se o Štědrovečerní noci změní v ledového skřítku. Líbil se mi, neboť v něm byla rovina pověstí, pohádek a věcí, které jsou kolem člověka, i když je člověk nevidí. Příběh byl však docela okoukaný a jednoduchý. Přesunula jsem ho tedy mezi jaro a zimu a propojila ho s přechodem ročních období, což jej učinilo zajímavějším a dodalo mu nový rozměr. Nemusela jsem se tedy stydět ho použít jako námět své bakalářské práce.

1.2 Pověsti

Naprosto základní inspirací původního příběhu byla báseň Poklad z Kytice od Karla Jaromíra Erbena. Hlavně díky tomu, že jsem chtěla využít magii Štědrého večera a zimy. Z toho se do finální podoby vlastně nezachovalo vůbec nic, Doufám ale, že se mi podaří do příběhu zanést alespoň nádech tajemna a pohádkovosti, jenž celá sbírka nese. I když nevycházím z žádné reálné pověsti nebo pohádky, snažila jsem se je při psaní scénáře alespoň napodobit. K tomu mi pomohlo, že sbírám pohádkové knížky a pověsti.

Mnoho z nich bych mohla uvést jako své inspirační zdroje. Uvedu tedy přinejmenším ty, které měly na mou práci zásadní vliv.

Velmi výjimečná mi přijde kniha „Lidové báje“ od Josefa Štefana Kubína. Kubín zde zachycuje lidové povídky z Podkrkonoší. Autor je sbíral po chalupách a vesnicích a přepisoval je přesně slovo od slova, jak mu byly vyprávěny. Kniha je tedy psána v lidové mluvě, které se takřka nedá rozumět. Mnoho z příběhů ani nemá pořádný konec, nebo se vypravěč v polovině ztratí a nemůže si vzpomenout na příběh, a tak nějak vše narychlo zakončí. Část příběhů v knize je o sousedech daného vypravěče, část jsou klasické pohádky příkrášené vypravěčem. A v několika z těchto povídek vysvětlují autoři přírodní úkazy (které se zdají modernímu člověku jako jasná věc) pomocí magických bytostí a kouzel. Příběhy jsou plné lidové fantazie a úžasu člověka nad přírodou. Forma vyprávění je taky velmi zajímavá, nahodilá a chaotická, a přesto velmi poutavá – čtenář některé povídky může přečíst jedním dechem i přes obtížnou srozumitelnost.

Další z knih pověstí, které byly mou inspirací, jsou například „Pověsti a Legendy Moravy a Slezska“ od Jiřiny a Jaromíra Poláškových. Tyto pověsti už mají „klasičtější“ formu – většinou mají všechny pořádný děj a jasné postavy, díky čemuž se více podobají pohádkám. Jsou ale vždy spjaté s konkrétním místem - ať už s horou, obcí nebo třeba zámkem. Většinu z míst, o kterých se v knize zmiňují, znám také ze svého okolí, což dodává pověstem nový rozměr.

1.3 Příroda

Po sepsání námětu jsem si udělala kolekci svých starších fotografií jarní krajiny. Mám v počítači velkou sbírku fotek, protože ráda chodím na výlety do hor a kdysi jsem fotila téměř neustále.

Mnoho fotografií přesně vyhovovalo náladě mé bakalářské práce. Kupodivu mi nejvíc pomohly (při práci s atmosférou a při tvorbě pozadí) fotky horší kvality, které byly foceny za špatného světla v lese a v dešti. Byly sice rozmazané nebo zbarvené do nepříliš lahodivého spektra šedých barev, připomínaly však lesní atmosféru mnohem víc než čistě a jasně fotografie.

Našla jsem i několik fotografií jarní krajiny či jenom prvních květin vykukujících z bahnitě země. Podle nich jsem dělala náčrty skřítků a atmosféry slunečného jara na konci filmu. Taky fotografie zamrzlých oken nebo detaily námrazy na větvích mi přišly vhod – zejména u tvorby scén se Zimou.

Podle složky fotografií jsem si udělala mnoho náčrtů. Ty sice přímo ve filmu nepoužiji – pomohly mi však ujasnit si stylizaci prostředí a některých charakterů. Ke skicování jsem používala různé výtvarné prostředky (propisku, rudku, tužku, pastely, tempery) – snažila jsem se najít něco, co by krajinu na fotografiích přesně vystihlo (viz. návrhy krajiny a postav).

Taky jsem se poté vydala na několik lovů fotografií. Letošní zima, která téměř neexistovala, se pro mou bakalářskou práci dokonale hodila. Kolem našeho domu byl neustále smog a bahno.

Proto jsem chodila se svým psem na dlouhé procházky do lesa a tím jsem sehnala mnoho užitečných materiálů pro další práci. V lese kolem mého domu sice nejsou žádné skály a prudké srázy jako v mé animaci, mně ale stačily i detaily – neboť na ty se při kresbě pozadí hodlám soustředit (důležitý při mé animaci je přední plán – zadní se ztrácí v mlze). Pro pomoc s velkými záběry, kde jsem už nemohla jen tak skrýt pozadí v mlze, jsem si půjčila z městské knihovny knihy s fotografiemi Beskyd a Jeseníků. Byly to Panoramatický Jeseník od Petra Šikuly a Beskydy od Ivo Netopila.

Beskydy a Jeseníky jsem si pro inspiraci vybrala záměrně. Z atmosféry těchto dvou pohoří jsem se rozhodla vycházet při tvorbě pozadí a krajinek ve své práci. Beskydy na mě vždy působily jako velmi „domácké hory“. Nejenom z důvodu, že znám jejich panorama nazzpaměť, ale také proto, že nejsou moc vysoké a je zde hodně luk a mnoho pastvin. Proto mi přišly ideální jako inspirace na počáteční scény animace. Jeseníky jsem na druhou stranu chtěla použít hlavně kvůli tomu, že jsou zalesněné a méně osídlené. Můžete zde najít místa, kde nevidíte nic než jiné kopce plné lesů, bez měst a vesnic (kterých jsou Beskydy plné). Do některých částí mého filmu se právě taková čistá krajina, odcizená od lidí, hodila mnohem více.

Obrazem strašidelné a opuštěné krajiny mě také inspirovaly lesy na Karlovarsku. Často jsme tam jezdili s mým dědou.

V těchto místech může člověk chodit i půl dne, aniž by někoho potkal. Mám odtamtud mnoho fotografií tajemných míst, jako například černá rašelinná jezírka nebo tenké prameny potůčků.



Obrázek č. 1 Les v Dobraticích

1.4 Inspirace- filmy

1.4.1 Téma

Jako zdroje inspirace ze světa animovaných filmů uvedu především Brendan a tajemství Kellsu (*The Secret of Kells*, 2009), filmy studia Ghibli Laputa: Zámek v oblacích (*Tenku no shiro Laputa*, 1986), Příběhy ze Zeměmoří (*Gedo senki*, 2006) a Princezna Mononoke (*Mononoke hime*, 1997), japonský anime seriál Mushishi (2005) a Legendární parta (*Rise of the Guardians*, 2012) od studia Dreamworks. Po vymyšlení tématu jsem si je znovu přehrávala, přišly mi jako filmy podobné duchu mé bakalářské práce.

U všech zmíněných filmů nebo seriálů je hlavním tématem magie a prolnutí světa lidí s přírodou. Taky se v nich vyskytují čarovné bytosti a úkazy, které jsou ne vždy vysvětlené. Věci působící magicky, ale přitom velmi přirozeně.

Je v nich často zmiňován lidový folklor a pověsti, ať už Irsko (Tajemství Kellsu) či Japonsko (Mushishi), spojené fantazii tvůrců do nového rozměru animovaného filmu. Na filmu Legendární parta mě potom především inspirovalo spojení fantazie s kouzly ve světě dětí.

1.4.2 Vizuální stránka

U výše jmenovaných filmů jsem sledovala i pojetí výtvarné. To je v jistém smyslu docela podobné, i když se jedná o velmi rozdílné filmy. Hlavní podobnost spočívá především ve stylizaci s černým lineartem a spojení s cartoon/anime. I přesto, že mám tyto styly velmi ráda, nebyla jsem si jistá, jestli jsou pro mou práci to pravé. Inspirovala mě však u nich jejich barevnost a práce se záběry.

Musím zde uvést i filmy další, bližší mému výtvarnému pojetí. To jsou především Ježek v mlze od Jurije Norštejna (*Yuzhik v tumane*, 1975) a filmy Jiřího Trnky. Byly mi velkým příkladem především při tvorbě pozadí a atmosféry.

Tajemství Kellsu

U Brendana a tajemství Kellsu jsem se inspirovala v jasné barevnosti, kterou jsem navrhovala pro jarní scény. Velmi se mi líbí i jistá geometrie v návrhu scén a postav tohoto filmu. Ta mi byla velkou inspirací při tvorbě jarních a zimních skřítků. Vynechala jsem však černé linky a soustředila se spíše na tvar a rytmus, jenž může geometrie filmu dodat. Původně jsem chtěla v duchu tohoto filmu udělat i pozadí – jasná stylizace, vyvážené a hravé kompozice. Nebyla jsem si ale příliš jistá, jak by šly dohromady s rozřesenou tužkovou linkou, kterou používám na postavy, a proto jsem zvolila pro tvorbu pozadí cestu jinou.

Filmy studia Ghibli

Byly jednou z mých hlavních motivací pro tvorbu „reálnějších“ pozadí. Neměla jsem odvahu zkoušet velkolepé krajinomalby jako například u Čaroděje Zeměmoří, hodně mě ale ovlivnily při práci s kompozicí a záběry celků. Též pro mě byly po výtvarné stránce přínosem při práci s detaily a charakterem postav. Vždy jsem obdivovala jemný způsob, jímž je ve filmech kresleno oblečení a huňaté vlasy nebo srst. Taky pohyb postav, který je sice stejně plynulý jako u Disneyho, přesto velmi odlišný a charakteristický.

Většina postav z Ghibli filmů jsou také děti a jelikož jsou děti i jediné lidské postavy mé animace, inspirovala jsem se zde, když jsem čtala pohyby a způsob, jakým se budou děti v mém filmu chovat.

Mushishi

Barevnost a plynutí seriálu *Mushishi* mi byla inspirací pro scény začátku filmu. Celé *Mushishi* je situováno do mlžných japonských hor a lesů. Krajina je podobná s japonskými dřevoryty. Barvy jsou především v odstínech šedé a tmavě zelené. Výrazným prvkem jsou jen zelení světélkující Mushi (malé bytůstky či duchové podobné bakteriím pod mikroskopem).

V seriálu je i velmi charakteristická práce s dlouhými záběry kamery a detaily na přírodu. Celek působí velmi klidně, ale přitom tajemně. Je zde taky hodně častá reference hlubokých lesů a skal, které vypadají, že jimi nikdy neprošla lidská noha.

Mushishi je pojato mnohem dospěleji (místy je téměř hororové) než *Tajemství Kellsu* či Ghibli filmy. V původním návrhu mého filmu jsem chtěla svou bakalářskou práci pojmout tímto směrem, ve výsledku se ale přikláním k hravějšímu, pohádkovějšímu tématu.



Obrázek č. 2, obrázek č.3 anime *Mushishi*

Filmy Jiřího Trnky

Zde musím přiznat, že snad ještě více než jeho filmy mě inspirovaly jeho ilustrace. Knihy s nimi jsem milovala už od dětství (Staré české pověsti, Broučci, Pohádky H. K. Andersena, atd.). Styl jeho ilustrací ráda používám při tvorbě dětských postav (jejich oblečení, výrazy). Kompozice ilustrací mě zase inspirovaly při tvorbě pozadí – to především ty ilustrace, ve kterých je využívá bílý papír, jenž v kombinaci s detailně nakresleným lesem vytváří dojem jakési prázdné oblohy.

Animace Jiřího Trnky mi na druhou stranu byla velkým přínosem při rozpohybování postav a především při tvorbě různých detailů v animaci, jež filmu dodají více lyrický nádech (gesta, výrazy postav).



Obrázek č. 4 Jiří Trnka, ilustrace

2 PŘÍPRAVA ANIMACE

2.1 Výběr techniky

Tužka a tablet

Dlouho jsem se rozhodovala jakou techniku pro svou bakalářskou práci zvolit. V minulých letech jsem při tvorbě semestrálních prací preferovala klasickou tužku, poslední semestrální práci v druhém ročníku jsem ale kreslila tabletem (chtěla jsem si vyzkoušet i tento způsob animace).

Musím se přiznat, že mě to potom k tabletu táhlo i při přemýšlení o bakalářské práci. Při práci s tabletem si většinou dovolím dělat animaci více zajímavou – dovedu si například více pohrát s perspektivou u postav. To si při tradiční kresbě na papír jen těžko představuji, a když už chci animovat nějakou složitější perspektivu, musím si ji mnohokrát naskicovat a ozkoušet než ji mohu finálně použít.

Taky je zde mnohem jednodušší dělat pohyby ve více vrstvách. Od klasické kreslenky mě odrazovaly i tradiční důvody (spousta papírů a skenování). I přesto jsem se pro ni nakonec rozhodla. Především proto, že vždycky raději tvořím „reálné věci“ na papír, a taky jsem nedokázala v žádném programu najít nástroj, jenž by dobře nahradil kresbu tužky. V kresbě s tužkou mám jistotu ruku a větší chuť dělat detaily, což je pro mě při práci s tabletem i cintiqem problém. Obyčejnou tužku jsem se rozhodla zpestřit barevnými pastelkami (každá postava má jiné podkladové linky), což je malý, ale důležitý detail, jenž pomáhá při vyprávění příběhu. Než jsem se však plně rozhodla, udělala jsem si pár animačních testů. V mém filmu se totiž vedle lidských postaviček vyskytují i skřítki. Ty jsem chtěla odlišit nejenom vzhledem ale i technikou.

Zde jsem si nebyla jistá, zda používat pastelky či vodovky. Mé první zkoušky animace tedy mířily tímto směrem. První jsem udělala test s akvarely, obraz byl však příliš nezřetelný a nebyla jsem si jistá, jak moc by se mi ho podařilo kombinovat s pozadím. Pastelky tedy byly lepší volba.

Udělal jsem mnoho pokusů s různými druhy vrstev v TVPaintu, až jsem konečně dosáhla zářivého efektu, který jsem do své práce potřebovala.

Tradiční techniku akvarelu kombinovaného s pastelem jsem zvolila i pro tvorbu pozadí. S tvorbou pozadí a krajinek jsem si hodně vyhrála (kombinovala jsem různé materiály a plány jsem dohromady skládala v počítači, viz Příloha P3 Ukázky pozadí). I přes všechny tradiční materiály je velká část mé práce tvořená v počítači (čištění, přidávání kontrastu, efekt slunce a mlhy). Zde jsem také dělala animační testy – zaměřené především na rozpohybování pozadí v After effectech.

Pokud jde o styl a celkovou kresebnou stránku, nejvíc jsem čerpala ze své semestrální práce z prvního pololetí druhého ročníku (Rosa Canina). Na tu jsem také použila spojení tradiční kreslenky s počítačovým barvením. Je v ní taky mnoho scén prolínání mlhy, což je důležitý element i v mé bakalářské práci. Taky jsem díky ní získala hodně zkušeností se záběry a s animací tužkou, které jsem v bakalářské práci hodlala využít.

2.2 Kresebné přípravy

2.2.1 Postavy

Hlavní postava

Hlavní postavu jsem kreslila mnohokrát a taky jsem mnohokrát změnila její vzhled. První skice byly hodně detailní a náročné. Chlapeček byl mnohem více reálný a prokreslenější. Z této původní představy jsem postupně slevovala, protože jsem měla obavy, že bych si časem při kreslení začala panáčka čím dál více předělávat a animace by nebyla jednotná.

Vypustila jsem tedy všechny detailní a vzorkované části a panáčka zmenšila – tak aby mu byly vidět hlavně boty, čepice a rukavice. Taky jsem upustila od náročného vlnění svetru (chlapeček ho má velký, a tak v původní verzi byl plný záhybů a řasení). Bylo to nedůležité a rušilo by to. Jediný vzor, který zůstal až do konce, je široký lem svetru. Hodně jsem zjednodušila i tvář hlavní postavy. Původní verze měla složité oči s bělmem a

zorničkami, detailní vlasy a prokreslené byly i ústa a nos. Hoch zde vystupuje především v celcích a polo detailech a takto podrobný obličej by diváka spíše rušil, než okouzlit. Taky by se na něm vyjadřovaly emoce mnohem složitěji než na jednoduchém obličejíčku. Jednoduchý obličej a střapaté vlasy se dají lépe deformovat a člověk si může více vyhrát s animací. Film pak působí zábavněji a pravděpodobněji, než kdybych stejným způsobem natahovala a kroutila s panáčkem, jehož obličej vypadá skoro jako loutka. Taky jsem chtěla, aby působil trochu „skřítkovsky“ už jako človíček.

Postava celkově je kreslená tužkou, s lehkým podkladem zelené pastelky. Toto je důležité, poněvadž v průběhu příběhu se postava změní v jarního skřítko a ten je celý tvořený zelenou. Pastelku jsem tedy nechala i ve finální podobě jako jakousi „duši postavičky“. Možná může působit poněkud rušivě, ale sedělo mi to do celkového příběhu i stylizace. Kromě zelené pastelky má chlapeček už jen lehké dobarvení a stínování na počítači (nahnědlý svetr a ztmavené rukavice). Taky jsem ho podkreslila jednolitou barvou, ať vyniká a odlišuje se od pozadí.

V tužkové animaci byl poněkud neohrabaný, což se mi líbilo, neboť mu to dodávalo charakter. Párkrát jsem uvažovala, jestli jej neudělat více „elegantně“, jako jsem udělala jednoho z jeho kamarádů, rozhodla jsem se však, že celá postavička je takhle mnohem více roztomilá a svá.

Hlavní postava - verze skřítek

Návrh hlavní postavy v jeho skřítkovské formě také prošel mnoha fázemi zjednodušení. Od detailní skřítkovské postavičky s (opět) reálným obličejem, až po zelenou skvrnu s tečkovitými očima, jenž se tekutě přelívá a jen občas ji napadne nabýt lidský tvar. Tato verze mi vyhovovala nejvíce. Skřítek bude držet podobnost s klukem - bude mít střapaté vlasy a lem svetru bude vlát kolem něj jako šála. Ruce skřítko mají tvar listů - ne nepodobných rukavicím, které mu visely z rukávů. Když ho ale napadne, má ruce „obyčejné“ a prsty v libovolném počtu.

V rychlejších záběrech se ale bude podobnost ztrácet a rozpíjet. Myslím, že takto je animace mnohem zábavnější a poutavější, než kdyby celým filmem probíhal reálný skřítek s jasnými proporcemi. Taky zde můžu více pracovat se svou fantazií a metamorfózami, což byla vždy má oblíbená část na animaci.

Celou figurku skřítko následně doplňuje zelená šrafura, kterou je vybarven a která často přetéká i kolem něj a vlévá se do pozadí. Chtěla jsem s ní znázornit neustálý pohyb a světlování kluka-skřítko.

K nakreslení skřítko jsem zvolila tmavě a světle zelenou pastelku (tu jsem následně použila i na jarní skřítko). Tmavě zelená pomáhá držet tvar a linie, světle zelená zase projasňuje a uceluje postavku.

Jediná věc, která je na něm vždy stejná a víceméně reálná, je nos ve tvaru lístku. Ten jsem nechala i proto, ať se divák v animaci úplně neztratí a ať se dá vždy rozpoznat, která část je zrovna obličejem skřítko.

Zima

Další postava, kterou jsem už od začátku snažila zachytit v kreslené podobě, byla Zima. Celý její vzhled je založený na modré barvě. Nejdříve jsem ji nakreslila jako krásnou bílo-modrou ledovou královnu v dlouhých sněhových šatech – z toho jsem potom vycházela při tvorbě zchátralé staré Zimy. Stará Zima je i špinavá, proto je v jejím vzhledu kromě modré i trochu černé tužky.

První návrhy této Zimy byly docela strašidelné - měla na sobě pořád šaty (špinavé a pomačkané) a korzet, který připomínal žebra. Byla celá hodně vyhublá. Tyto návrhy byly však příliš strašidelné a asi by nezapadaly do žánru, v němž jsem chtěla svou animaci tvořit. Další návrh už byl trochu víc abstraktní. Snažila jsem se, aby i přesto, že je to záporná postava, měla v sobě něco alespoň trochu sympatického. Udělala jsem jí tedy obrovské oči a dlouhý nos. Její tělo se ztrácelo v černé a zabahněně modré, jenom částečně šly rozeznat cáry šatů. Ty se kolem vznášely jako dým nebo mrazivá pára. K tomu jsem přidala korunku či čelenku z trojúhelníčků a trojúhelníčkové zuby (zimní skřítko jsou zobrazení v mé práci jako trojúhelníčky a chtěla jsem je s postavou zimy propojit víc než jen barvou). Tuto verzi pokládám za skoro finální. Ve výsledném animáku se totiž zima opět mění (podobně jako kluk-skřítek) a její podoba není přesně ustálená. V jedné části dokonce Zima vletí do údolí, kde se obalí v posledním sněhu a pak naroste do ohromné ledové kupy. V této fázi z jejího designu zůstávají pouze oči a špičatý nos. Na konci filmu potom se Zima roztéká a ztrácí svůj původní tvar.

S tímto je také spojená charakterová animace zimy – v některých záběrech se hýbe a přetéká jako kopa sněhu. K pohybu pak používá dlouhé ruce a zbytek se za ní řítí jako lavina. Při samotné animaci bylo Zimu velmi zábavné animovat díky širokému výběru pohybů, které její podoba nabízí. Přesto asi byla nejtěžší postavou, co se animace týče. Je totiž kreslená pouze modrou (bílá je dodána až v počítači) a nemá žádnou dodatečnou barvu (jarní postavy mají tmavě zelenou a světle zelenou), kterou bych kreslila plochy. Proto jsem se musela hodně soustředit na linky a nespoléhat na barevné plochy.



Obrázek č. 5 Zima, návrh

Jaro

S navrhováním Jara jsem měla docela problém – hlavní bylo jej odlišit od kluka-skřítky. Proto jsem Jaru udělala mnohem delší větvičkovité končetiny a více ženský obličej. Chtěla jsem jej odlišit i barevně, ale to bylo nakonec matoucí a tak jsem je nechala stejně barevné. Jaro má dlouhé vlasy a špičatým nosem se podobá Zimě, ze které vyšlo – to byla moje hlavní představa, ale bylo obtížné ji zachytit.

Konečný design Jara jsem tedy dodělala až při tvorbě animatiku. Potřebovala jsem totiž promyslet scénu změny Zimy v Jaro a dělala jsem mnoho náčrtů, jak by tato důležitá část animace měla fungovat. Jaro se zde rodí v prolínačkách obrazů a finálně se ukáže v dlouhé jízdě, aby vypadalo velkolepěji.

Zde jsem přikreslila Jaru jeho finální „šaty“ připomínající dlouhou řasenou sukni. Ta má svým složením trochu připomínat jarní skřítky. Dlouhé vlasy se kolem Jara kroutí jako výhonky, podobně jako kolem Zimy vlály cáry šatů/sněhu.

Jaro jako takové ve filmu vystupuje jen velmi krátce. Díky tomu jsem si dovolila udělat jeho design o něco složitější než u zbytku postav (složitá sukně a vlasy).

Jarní a Ledoví skřítki

Nejedná se o konkrétní postavy, spíše o jakési světélka – posly jara a zimy. Jarní skřítki mají převážně zaoblenou podobu; jejich tvar se přesouvá od kuliček zeleného světla, přes náznaky zelených květin až ke stylizovaným listům a čárám. Občas budou působit i jako točité spirálovité výhonky. Po většinu filmu působí jenom jako tvary a barva. Podobné je to se skřítky zimními. Ti budou v modré a převážně ve tvarech trojúhelníků. Proto, aby byli ve větším kontrastu s kulatým vzhledem skřítků jarních, a proto, aby zdůraznili „pálivost mrazu“ (v několika scénách budou propichovat a „požít“ jarní skřítky, mrazem popálí kluka-skřítku).

Kromě trojúhelníků se budou formovat i do podoby mrazivých kapradin a dalších obrazců. Vše ale bude založeno na výchozím trojúhelníkovém tvaru.

Při návrzích mrazu, jenž se kolem skřítků šíří jsem se inspirovala žilnatinou listů. Tu používá ve svých ilustracích i Jiří Trnka (tiskne na papír přímo listy s vrstvou barvy). Jak už jsem se jednou zmínila, nebyla jsem si jistá, jak skřítky animovat. Udělala jsem si několik testů akvarelem, které se mi velmi líbily. Jelikož je ale tato technika docela složitá, pokoušela jsem se ji i napodobit v počítači. To se dalo ale pouze částečně a nebyla jsem s tím spokojená. Můj další test byl tedy věnován pastelkám, které jsem nakonec použila i ve filmu. Ty jsem ještě spojila s barvením v počítači (trojúhelníčky jsou podbarveny bílou a jarní skřítki lehce nažloutlou), aby lépe kontrastovaly s tmavým pozadím.

Kamarádi

Děti, se kterými si hlavní postava hraje na začátku filmu a které mu pomáhají na konci. V hlavě jsem neměla přesný obraz jejich vzhledu, proto jsem začala s kreslením různých charakterů. Ty jsem potom spojovala dohromady a snažila se najít jednoduché a přitom charakteristické typy dětí, které bych mohla použít.

Moje jediná představa byla, že to mají být dva kluci a jedna malá holčička. Holčička je jediná menší než hlavní postava. Jeden kluk je viditelně starší než ostatní a druhý kluk je sice vyšší než hlavní postava, ale vypadá přibližně stejně staře. Nakonec z mých návrhů vyšly postavičky takto: Nejstarší má jednoduchý tvar, podobný tvaru postav, jenž jsem používala při animaci v semestrální práci v pololetí druhého ročníku (Rosa Canina). Je o něco elegantnější - v pohybech - než ostatní a má čepici s bambulí a šálu. Jeho tělo má tvar kapky (zuzuje se o krku směrem k malým nohám), což dodává jeho pohybu plynulost. Druhý chlapec je podobně nemotorný jako hlavní postava a má velkou bundu s kapucí – za tu se ho na začátku drží malá holčička.

Holčičce jdou přes límec z obličeje vidět jen oči a dva culíky z vlasů. V průběhu animace jsem několikrát přemýšlela, zda nemám nakreslit kamaráda jenom jednoho, ale kvůli poslední scéně, kde děti najdou hlavní postavu pod svahem, jsem zůstala u tří.

2.2.2 Pozadí

Jak už jsem předestřela v kapitole o inspiraci, vycházela jsem při tvorbě pozadí především ze svých vlastních fotografií a knih s fotografiemi přírody. Z obou jsem přebrala hlavně detaily vody a sněhu, jarních květin a lístků.

Samotné kompozice jsem si chtěla vytvořit jinak. Byla to pro mě docela výzva, protože se ve své tvorbě většinou krajinkám a okolí vyhýbám – soustředuji se na figury a portréty. Začala jsem proto se zkušebními obrázky, ve kterých jsem umísťovala postavy do krajiny. Hodně brzo mi ale došly nápady. Tady mi začaly být velmi užitečné mé cesty autobusem ze Zlína domů. Je to pomalý autobus, co staví na hodně místech a projíždí krásnou krajinou pod Beskydami. Proto jsem rudkou udělala ve skicáku mnoho malých okýnek (s přibližným formátem mého animovaného filmu) a ty jsem vyplňovala kompozicemi, které se míhaly za oknem autobusu. Mnoho z těch kompozic jsem použila i při finálním navrhování pozadí.

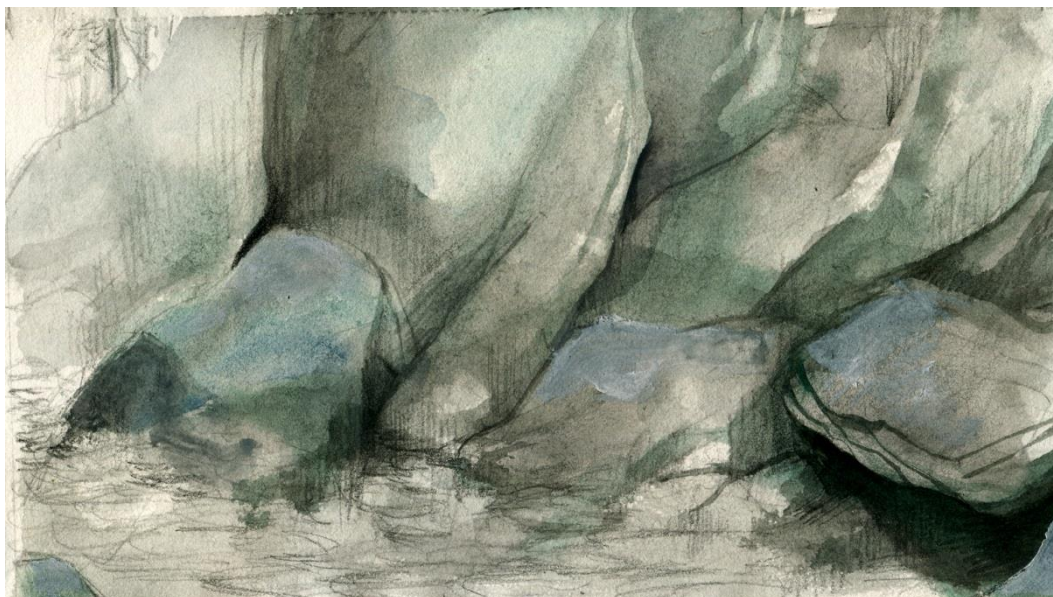
Uvažovala jsem taky dlouho nad tím, jestli pozadí nenechat v lehké skice rudkou (v jakých byly i malé návrhy). Tento nápad jsem ale zavrhla. Myslím, že nemám dost zkušeností na to, abych si mohla dovolit takhle stylizovat – bála jsem se, že by se jednoduché obrázky při promítání na plátno nebo větší obrazovku rozpadly.

Proto jsem zvolila kombinaci akvarelů s pastely. Kreslení takto reálného pozadí je pro mě docela novinka, chtěla bych to však brát i jako dobrou zkušenost do budoucna. Bylo tady důležité navrhnout pozadí realisticky a přitom tak, aby do něj seděly jednoduché tužkové postavičky. Stylizovat jsem musela hodně i „krajiny v dálce“ - ve scénáři mám dost záběrů s průhledy na hory či lesy v zadních plánech.

Přemýšlela jsem i nad tím, jak moc má být krajina v mé animaci ovlivněná člověkem. Děti, které si tam hrají, očividně nejsou daleko od vesnice. Jejich oblečení je zařazuje do druhé poloviny dvacátého století a v té době už krajina byla člověkem dosti poznamenána. V původních návrzích pozadí bylo proto i pár částí se sloupy vysokého napětí. Nakonec jsem od nich upustila, neboť působily docela rušivě. Víím, že to je vlastně jejich účel v krajině obecně, ale kdyby se objevily jen na moment v záběru (a k tomu ještě v zadním plánu a v mlze) zbytečně by poutaly pozornost diváka, která se má soustředit na postavy a jejich akci.

Důležitým faktorem byla i stylizace mlhy. K té jsem si udělala i několik testů. Původně jsem měla na mysli mlhu ornamentální, točící se ve spirálách a kruzích (inspirována filmem Brendan a tajemství Kellsu). Nakonec jsem zvolila spíše mlhu reálnější, neforemné kopy bílé hmoty valící se přes kopce a přes pozadí za nimi. V úplně zadním plánu se valí ještě mlho-mraky, které dokreslují pochmurnou mlžnou atmosféru. Kreslila jsem je v podobném stylu jako mlhu; díky tomu se pozadí prolíná s popředím a jen těžko jde rozeznat, kde končí mlha a začínají mraky.

V závěrečných scénách je také práce světla. To bude zářit nejen na postavy, ale důležitý bude i jeho odraz v krajině. Přesto, že jsem ho ve svých skicách a animatiku znázornila silnými žlutými paprsky, v konečné práci bude mít podobu jinou. Hlavně jsem chtěla zdůraznit to, jak se odráží v krajině na kterou dopadá. Paprsky zde jsou viditelné, mnohem výraznější jsou však při dopadu na zem. Celého svítícího efektu je dosaženo především díky použití overlayových vrstev TVPaintu.



obrázek č. 6 Návrh pozadí

2.3 Scénář, storyboard, animatik

Scénář

Příběh jako takový jsem si sepsala hned po vymyšlení, obsahoval vždy mnoho obrázků a byl to vlastně takový scénář - komiks. Bylo pro mě trochu těžké formulovat ho do finálního literárního scénáře. Přesto mi literární scénář hodně pomohl uvědomit si, zdali je můj film srozumitelný a jsem-li schopná předat příběh z mé hlavy dál. Také mi pomohl k nalezení konečné délky příběhu. Díky němu jsem mohla snadněji odstranit mnoho částí, které nebyly pro finální podstatu příběhu důležité, a soustředit se na hlavní téma.

Storyboard

Tvorba storyboardu už nebyla po sepsání tématu takový problém. Použila jsem do něj mnoho scén, které už jsem měla předem vymyšlené. Kreslila jsem jej tužkou a vodovými barvami na papír, abych se víc přiblížila finálním barvám a technice filmu.

Animatik

Animatik jsem oproti tomu tvořila čistě v počítači (v programu TVPaint Pro 9). To hlavně proto, že jsem potřebovala zjistit, jak budou vypadat mé záběry po sobě v čase, a také pro určení rytmu filmu. Bylo to i mnohem rychlejší. Používala jsem jen informativní skicery a základní barvy, abych nezabrala příliš času a abych se soustředila především na animaci a ne na detaily.

Snažila jsem se animatik co možná nejvíc zkrátit, abych se mohla co nejvíc soustředit na výtvarnou stránku a bála jsem se, že delší film by mohl uškodit výtvarnu, které jsem si pro svůj příběh vymyslela. Chtěla jsem totiž co nejvíc animovat pohyb tužkou a pastelkami. Film delší než tři minuty bych těžko stihla, nebo bych byla nucena na výtvarnu hodně slevit.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANIMACE

3.1 Klíčové fáze

Jako začátek procesu animace bych mohla uvést tvorbu klíčových fází. Všechny jsem si nejprve nadhodila tenkou pastelkovou linkou a poté naskenovala do počítače. Tam jsme je složila do finálního času a ověřila si, jak fungují. Poté následovalo dokreslování a tvorba detailů. Nejprve jsem kreslila fáze hlavních postav. Nakonec jsem dokreslila skřítky jara a zimy.

Všechny klíčové fáze jsem poté poskládala a načasovala s pomocí programů After Effect a TVPaint. V programu TVPaint jsem k nim také přidala pozadí, abych zjistila, jak pohyb funguje v prostoru. Některé složitější pohyby jsem si zde i více proanimovala.

Složené klíčové fáze jsem následně vyrenderovala a poslala na konzultaci střihači a vedoucímu své bakalářské práce. Díky nim se mi podařilo doplnit některé scény, které nebyly dobře čitelné (scéna u jeskyně). A taky jsem několik scén vymazala, neboť nebyly úplně podstatné a zpomalovaly děj.

3.2 Animace tužkou a pastelkami

Jelikož jsem měla postavy z první scény již hotové (odevzdávala jsem první scénu jako ukázkou své práce na pololetí), rozhodla jsem se jako další kompletně dodělat scénu poslední. V obou scénách se vyskytují stejné postavy a obě byly na filmu nejnáročnější, protože každou postavu jsem dělala ve vlastní vrstvě (tj. kreslila jsem je na samostatné archy papíru a ty jsem poté skládala v počítači). Více vrstev mám i v dalších scénách, nikdy v nich ale není tolik postav, které na sebe navzájem reagují.

Postavy dětí také vyžadovaly více realistický pohyb, a proto jsem každou několikrát testovala, než jsem je poskládala do finálního záběru.

Dále jsem pokračovala v detailnějším rozkreslení skřítků. Zde šlo mnohdy hlavně o vybarvování pastelkami. Nejprve jsem si udělala pár testů, jak budou po naskenování pastelkoví skřítki fungovat. Toto jsem hlavně zkoušela se Zimou. Měla jsem s ní poněkud problém – jarní skřítky jsem totiž kreslila tmavě zelenou pastelkou a potom je vyplňovala barvou světlejší. U Zimy to je ale jen jeden odstín a zbytek je v bílé dodělán počítačem. Mnoho skic jsem už měla totiž rozfázovaných (dělala jsem hodně klíčových fází, protože mám ve filmu scény s rychlým pohybem a já chtěla vědět, jak přesně bude fungovat), proto jsem častokrát ani nepoužívala prosvětlovací stůl a tato práce sestávala převážně ze šrafování zelenou a modrou. Toto vybarvování bylo náročné především časově. Zde bych ráda zmínila scénu s proměnou Zimy v Jaro, která mi asi zabrala nejvíce času, a to jak s vymyšlením, tak s následným dobarvováním.

Při animaci jsem ve filmu změnila několik scén, aby byl lépe pochopitelný. Některé scény byly taky docela zbytečné pro následný děj ve filmu a jen by mi zabíraly čas (např. scéna, ve které skřítek probíhá lesem) a tak jsem je úplně vynechala, přestože už jsme měla hotové pozadí a klíčové fáze.

Jednou ze změněných je také scéna s proměnou skřítky zpátky v člověka. Zde jsem místo prolínačky přes oko zvolila rychlé navrácení zelených linek do rysů hlavní postavy. Detail na oko jsem si naanimovat zkoušela, jenže kombinace tužky a zeleného podkladu zde nevypadala moc dobře (jinde ji používám, jenže tady jsem používala velké tužkové a zelené plochy a vypadalo to především špinavě).

Taky jsem pozměnila scénu u jeskyně. Vynechala jsem tam detail, ve kterém Zima požívá jarní světélka, a soustředila jsem se na to, abych dodala scéně pošournější atmosféru. Hlavně jsem zde přidávala výdrže, aby si divák vlastně uvědomil, co se ve scéně děje, a aby jeho pozornost neodváděly zbytečné detaily.

S tím přicházím k problému, který mé animace už tradičně provází. Tím problémem je zpomalování akce. Ráda animuji pohyb a velké celky, nejlépe pohyb v celku s minimálním střihem. To však nebylo dostačující pro to, abych vypověděla příběh, jenž nese má bakalářská práce. Jelikož o své slabíně v tomto směru vím, nechala jsem si speciálně jeden den, ve kterém jsem jen rozfazovala výdrže. U postaviček tužkou to nebyl takový problém, neboť ty stojí na jedné fázi pokaždé, když je výdrž. Ale když stojí skřítek, je rozfázovaný do pěti obrázků, které jsou puštěny v smyčce za sebou, aby byl pořad trošku v pohybu.

Tyto fáze jsem většinou kreslila až nakonec a vkládala je v počítači do sekvence, ve které jsem si na ně připravila místo.

3.3 After Effect

Tento program jsem používala hlavně ke skládání animace, abych si ji mohla pustit rovnou po naskenování. Taky jsem zde zkoušela návaznost jednotlivých vrstev, umístění do formátu a spojení s pozadím. Poté, co jsem byla s umístěním spokojená, vyrenderovala jsem každou vrstvu zvlášť do sekvence formátu png a tu jsem následně upravovala v programu TVPaint.

V několika scénách je použita jízda. Tuto techniku jsem prováděla také v After Effectech. Bylo to hlavně v obrázcích s víceplánovým pozadím, které se každé hýbe jinou rychlostí. Jízdu je možné provádět i TVPaintu, v After Effect je to ale mnohem jednodušší a přehlednější.

3.4 Tv paint

V TVPaint Animation jsem každou vrstvu vyklíčovala a pak vrstvy postupně nasadila na pozadí. U vrstev jsem nastavila režim Multiply, aby s pozadím více ladily. Figurky lidí jsem následně barvila a vyplnila je jemnou texturou, aby byly lépe vidět.

Lidé pak mají vybarvené pouze některé kusy oblečení – opět hlavně kvůli tomu, aby se od sebe daly postavy lépe rozlišit. Barvila jsem je pomocí nástroje pero a ten při větším přitlaku zanechává tmavší skvrny – ty jsem využila jako jemné stínování.

Složitější proces byl s postavami skřítků. Každá pastelková vrstva měla na sebe napojených několik multiply a overlay vrstev, které vytvořily „svítivý efekt“ skřítků. Když se totiž pastelka naskenuje, není příliš výrazná, a tak jsem jim musela pomoci. Některé vrstvy byly také posunuté o okno, dvě dozadu, aby za sebou skřítkci nechávali svítící stopu. Vybarvila jsem jim také hlavy stejnou texturou, kterou jsem použila na pozadí lidiček, aby byly oproti pozadí lépe vidět.

V TVPaintu jsem dodělávala i více plánové pozadí. Přidávala jsem jim jas a kontrast (skener totiž ne vždy snímá ideální barevnost). V této fázi jsem přidávala i dopadající světlo. Docílila jsem ho pomocí smíchání několika různých efektů, které TV paint nabízí.

Jako poslední jsem dokreslovala efekt mlhy, protože na ten jsem potřebovala finální střih - mlha se totiž v některých pozadích přelévá ze záběru do záběru.

Mlha je vložená mezi jednotlivé vrstvy, aby napomáhala vytvořit dojem prostoru. Mlhu jsem si nakreslila do opakovačky na několik fází - ty jsem potom roztáhla a program sám dopočítal zbývající fáze.

4 POSTPRODUKCE

4.1 Střih

Střih své práce jsem už od začátku (od chvíle, co jsem udělala storyboard) konzultovala s Michalem Orsavou. Ten mi poskytl cenné rady hlavně ohledně směru záběrů a jejich vzájemné návaznosti. Většina mého filmu je totiž honička a z původního storyboardu bylo trochu těžké zjistit kdo, koho a kde honí.

Taky jsem několik scén vymazala a pár jich přidala. Přidané scény byly zejména detaily – s detaily neumím moc pracovat, a tak se mi velmi hodilo, že mi někdo zvenčí mohl poradit. Film jsem konzultovala i s kamarádem z režie, což bylo velmi užitečné. Od něj jsem zjistila, které části jsou v mém filmu málo srozumitelné a kde musím přidat fáze, aby divák stihl zjistit, co se tam děje. Díky němu jsem také přidala světlo na začátek filmu, ať není divák překvapený, když jej uvidí na konci při proměně Zimy. Samotnou by mě to nikdy nenapadlo, protože jsem nebyla schopná se na práci podívat s takovým odstupem.

4.2 Hudba

Na hudbě jsem se začátkem roku domluvila s Noemi Valentíny. Byla jsem velmi ráda, že se skládáním hudby k mé práci souhlasila. Noemi se svou skupinou Pilgrim Tales hraje fairy folk – velmi zajímavý styl složený hlavně z lidových nástrojů, navazující na irskou lidovou tvorbu.

Řekla jsem si, že kombinace tohoto stylu s mou prací by mohla být velmi zajímavá a tak jsem nechala vše ohledně hudby na nich.

Hudba vznikala až na finální film, proto jsem poslední střih dokončila již začátkem května.

Potom už zbývala jen otázka zvuku. Ve filmu samotném jsem zvuk chtěla použít na začátku a na konci (kde se postavička vyskytuje jako člověk). Tam kde jsou jenom skřítki, jsem chtěla pouze hudbu. Potom (po konzultaci s vedoucím práce a Noemi) jsem se ale rozhodla, že bude nejlepší zůstat pouze u hudby. A nechat hudbu, aby všechny zvuky nahradila.

ZÁVĚR

Cíl, který jsem si dala před začátkem své bakalářské práce, byl především se soustředit na animaci jako takovou. K tomu jsem také směřovala již od prvních návrhů postav. Ve svém volném čase se věnuji kreslení ilustrací, u těch se většinou soustředím na detaily. Od tohoto směru jsem se chtěla teď oprostit a věnovat veškerou svou pozornost pohybu. Také kvůli tomu jsem zvolila velmi jednoduchý příběh, jenž je možné povědět v krátkém časovém úseku.

Tradiční animace na papír a ještě k tomu pastelkami byla velmi vyčerpávající, ale to už jsem věděla na začátku. Spíše bylo ubíjející to, jak dlouho trvá skenování a následné zpracování v počítači. A také (přestože film byl docela krátký) bylo docela obtížné, jej vyrendrovat a následně postprodukčně upravit.

Celý tento proces mi však velmi pomohl k tomu si lépe rozvrhnout čas. Myslím, že pokud bych teď měla začít projekt stejného rozsahu, už bych si mnohem lépe dovedla zorganizovat čas.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

WILLIAMS, Richard, *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*, Faber & Faber, 2007, ISBN 0-5712-0228-4

AMIDI, Amid. *Art of Pixar: 25th Anniversary*. CHRONICLE BOOKS, 2011. ISBN 9780811879637.

SIKULA, Petr. *Beskydy panoramatické*. Ostrava: Sdružení pro rozvoj Moravskoslezského kraje Regionální hospodářská komora Ostrava, 2002. ISBN 80-7225-089-2

POLÁŠKOVÁ, Jiřina a Jaromír POLÁŠEK. *Pověsti a legendy Moravy a Slezska*. Český Těšín: agave, 2000. ISBN 80-96160-33-5

NETOPIIL, Ivo. *Beskydy*. Štítý: Vetuda, 2004. ISBN 80-86468-09-0

KUBÍN, Josef Štefan. *Lidové báje*. Praha: Československý spisovatel, 1950.

Elektronické články:

POPOVA, Maria. J. R. R. Tolkien on Fairy Tales, Language, the Psychology of Fantasy, and Why There's No Such Thing as Writing "For Children". *Brain pickings* [online]. 2013 [cit. 2014-05-07]. Dostupné z: <http://www.brainpickings.org/index.php/2013/12/05/j-r-r-tolkien-on-fairy-stories/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č. 1: Les v Dobroticích.....	str. 14
Obrázek č. 2 : Anime Mushishi.....	str. 16
<i>Dostupné z: http://goo.gl/eAINJE</i>	
Obrázek č. 3: Anime Mushishi.....	str.16
<i>Dostupné z: http://goo.gl/xfTXh1</i>	
Obrázek č 4: Jiří Trnka, ilustrace.....	str.17
<i>Dostupné z: http://goo.gl/hL2Pa8</i>	
Obrázek č 5.: Návrh Zimy.....	str. 22
Obrázek č 6: Návrh pozadí	str. 26

SEZNAM PŘÍLOH

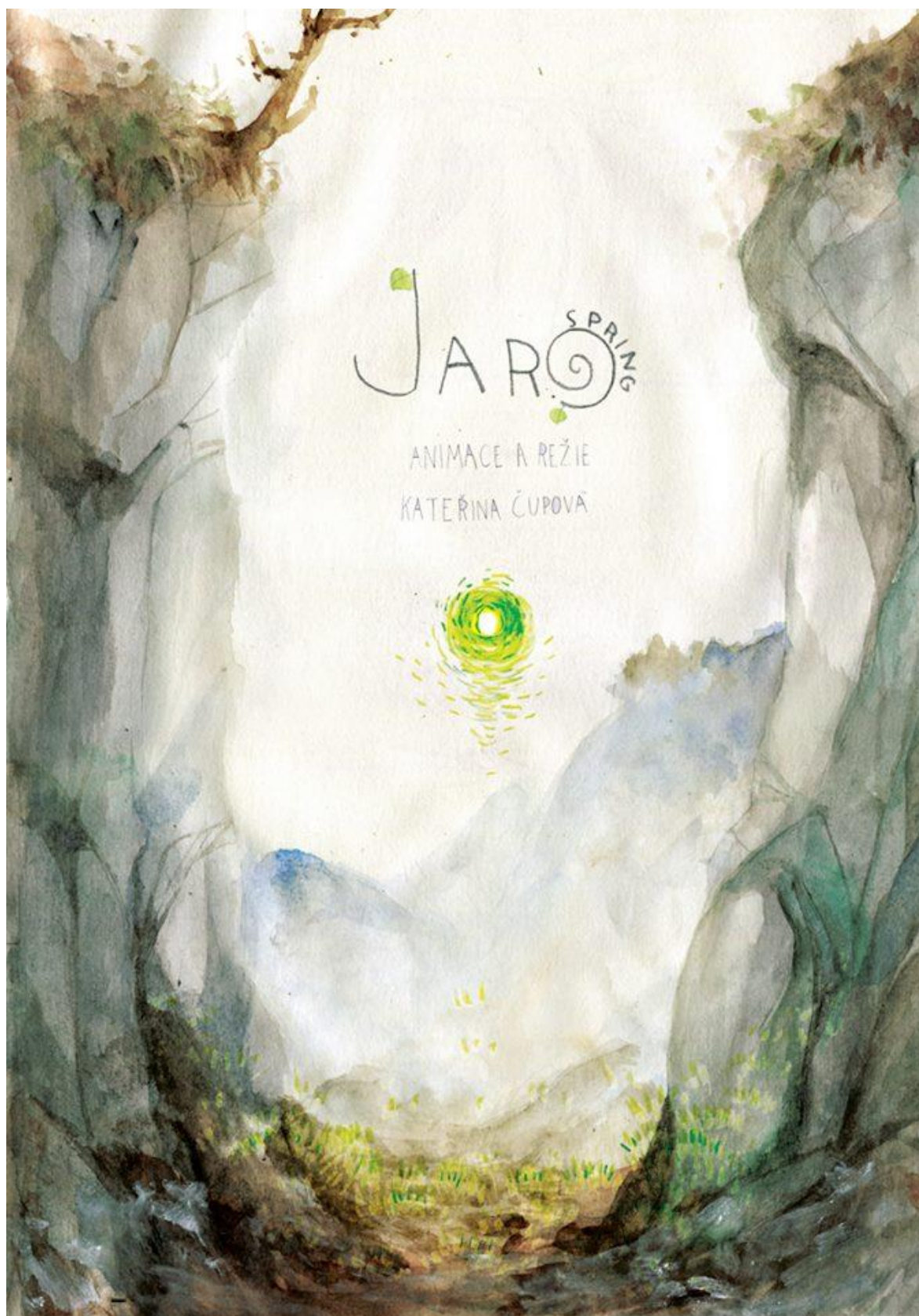
PŘÍLOHA P 1: PLAKÁT

PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNÉ NÁVRHY

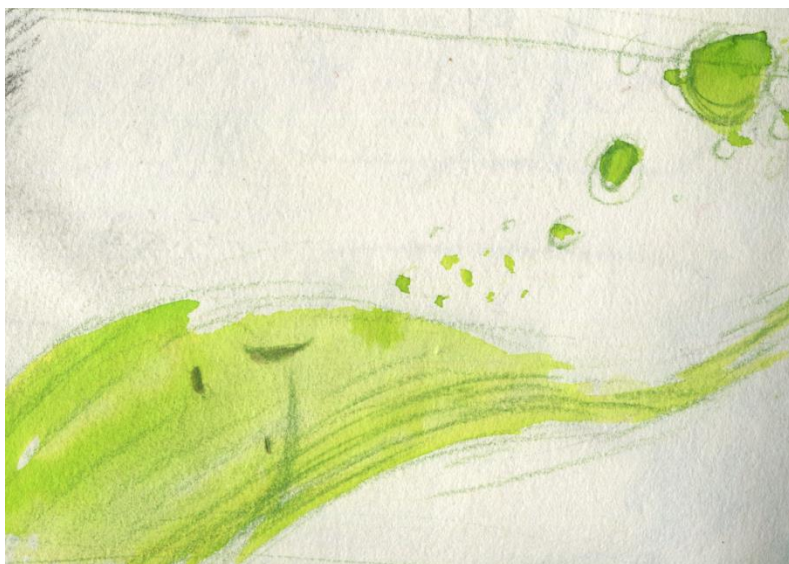
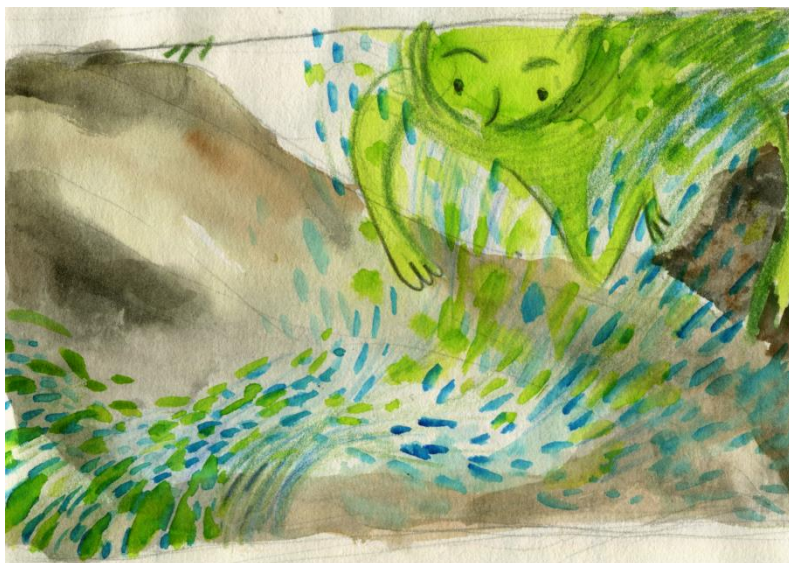
PŘÍLOHA P 3: UKAZKY POZADÍ

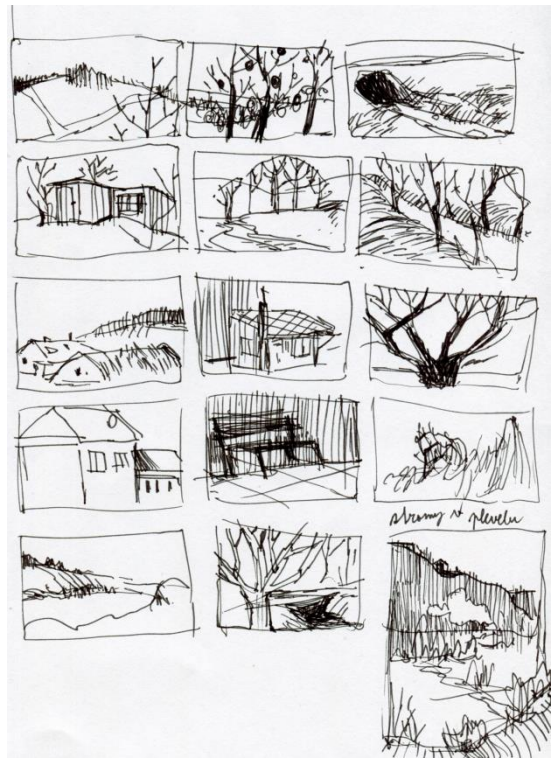
PŘÍLOHA P 4: STORYBOARD (POUZE V ELEKTRONICKÉ PODOBĚ)

PŘÍLOHA P I: PLAKÁT



PŘÍLOHA P 2: VÝTVARNÉ NÁVRHY

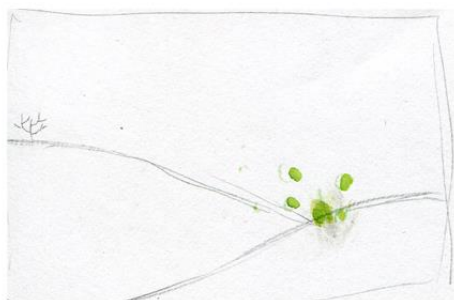




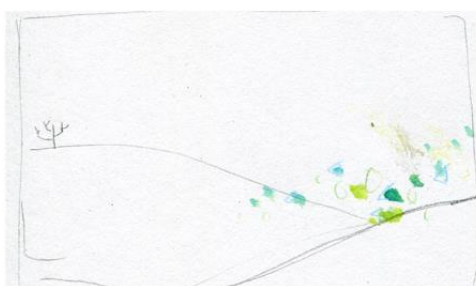
PŘÍLOHA P 3: UKÁZKY POZADÍ



PŘÍLOHA P 4 : STORYBOARD



ZÁBĚR 1. celek,
krajina s kopci, na zemi bahno, zbytky sněhu,
je pošmurno, mlhavo.
V popředí vyrůstá zelená tráva, kolem ní zelená světlýka
slyšíme zvuk větru



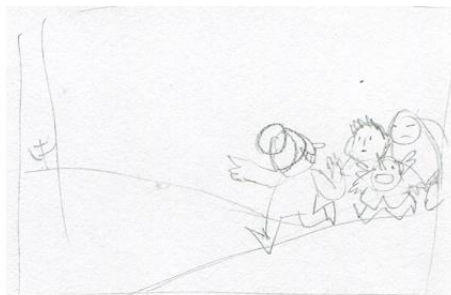
Do záběru vítr přifoukne modré torjuhelníčky (mráz)
Ten spálí trávu a odvane zelené světlýka



Tráva je na zemi povadlá, vítr odvane mráz za kopec
slyšíme dětský smích



Do scény vbíhají děti



Děti jsou čtyři, první vyšší chlapec (11let.),
druhý je kluk o něco menší (9let) a s ním malá holčička (7let)
poslední běží nejmenší kluk (7let).
děti se smějí, jde slyšet šplouchání bahna pod jejich nohama



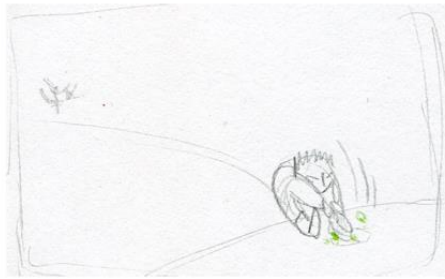
Děti přeběhnou kopec.
Poslednímu klukovi, ale uvízne bota v bahně, v místě
kde byla předtím tráva.



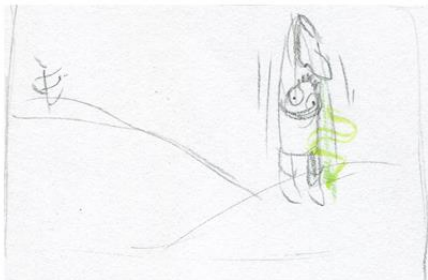
Kluk tahá nohu z bahna, ostatní děti zmizí za kopcem.



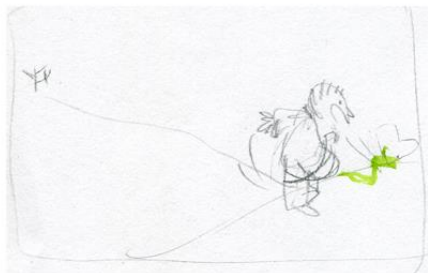
Klukovi se vysmekne noha z boty,
kolem boty se začínají shlukovat zelená světélka,
jež přetím obklopovala trávu.



Kluk tahá botu rukama
kolem se sdružují zelené světýlka



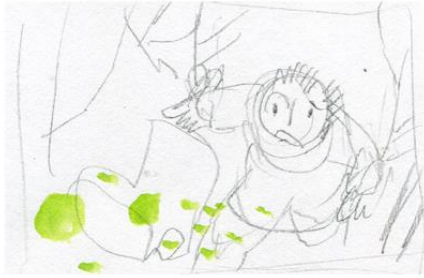
Botu najednou vyletí nahoru provázená zelenými světýlky
Bahno čvachtne a kluk vypískne



V leknutí pustí botu, tu ale drží světýlka
a začnou ji unášet pryč. Kluk se za nima vrhne.



ZÁBĚR 2. : velký celek, sledujeme kluka
jak pronásleduje botu směrem k horám, ty jsou v mlze,
můžeme vidět že pod horami je houštiny, les



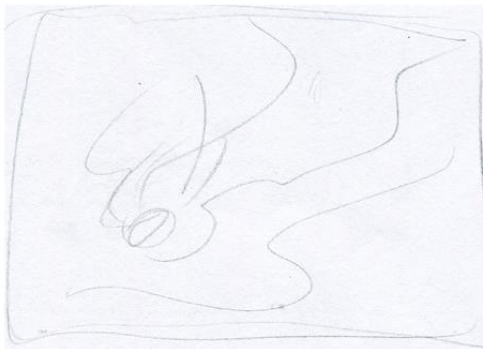
ZÁBĚR 3 : polodetail, bota vletí do hustého křoví, kluk ji tam následuje bota letí směrem ke kameře slyšíme praskání větviček a zadýchaného kluka



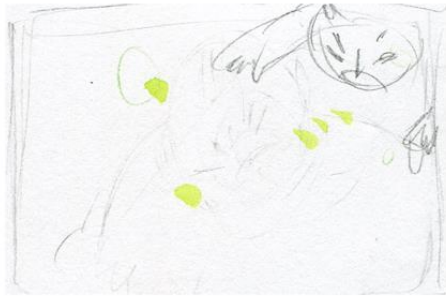
ZÁBĚR 4 : celek shora, vidíme houšti, jeho spodní část se ztrácí v mlze bota se světýlky pluje nad mlhou, kluk se mlhou brodí



Najednou se kluk propadne do mlhy-spadne ze svahu který předtím neviděl slyšíme jeho tlumený výkřik



Světýlka zmizí v mlze za klukem, jako poslední se propadne bota slyšíme tlumené zvuky pádu kluka(kutáli se ze svahu)



ZÁBĚR 5. : kluk padá hlava nehlava směrem ke kameře kolem něj zelená světýlka



Kluk se při pádu odráží od bahnitého svahu.



Světýlek kolem kluka stále přibývá, slukují se kolem něj jako by ho chtěla zachytit, podaří se jim to jen na zlomek sekundy.



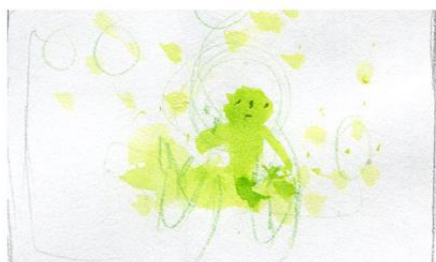
Ve světýlkách se zachytí zelený obrys který jako kluk vypadá, kluk-jenž je kreslený tužkou-propadává.



ZÁBĚR 6. : celek, je situovaný dole pod svahem, směrem od kamery vidíme padat hroudy bahna a sněhu, taky slyšíme že spadne něco většího(kluk) hlavní pozornost je směřovaná do zadního plánu kde se snášejí k zemi zelené světýlka



Záběr se o něco přiblíží, světýlka dopadají na zem, v místech kde se dotknou země se tvoří zelené kruhy (jako na vodě).



Větší tvar jenž byl zahledn uvnitř světýlek se vytvaruje do siluety kluka.



ZÁBĚR 7. : polodetail, kluk si prohlíží ruce



Kluk se zatočí.



Povyskočí.



A sklouzne do rohu záběru, kolem proletí několik světýlek a odletí ze záběru.



Kluk se za nima vrhá a následuje je pryč.



ZÁBĚR 8: celek, kluk letí za světýlky.



ZÁBĚR 9: velký celek,
světýlka letí přes pláň kde jsou vrány,
letí směrem k lesu na kopci



Kluk za nima rychle vyletí a vrány vyplaší,
ty vylétnou pryč ze záběru



ZÁBĚR 10. : polodetail,
kluk je ve vzduchu a lapne po světýlkách,
snaží se je chytit do náruče.



ZÁBĚR 10.:
světýlka mu propadnou skrz ruce a on sklouzne dolů.



Záběr ho chvíli sleduje jak letí vzduchem.



Doplachtí až do korun stromů, chytí se větve.



Obtočí se kolem ní.



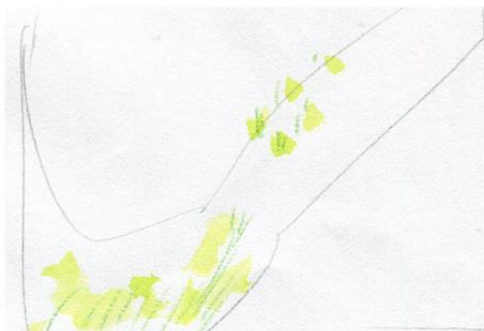
Kluk dosedne na větev a do záběru doletí světka jenž se předtím snažil zachytit



Světýlka se vpíjí do stromu, tam kde se dostala do kůry se začíná zelenat mech



Kluk je následuje a také se vpíje do větve.



Větev se začíná postupně zelenat-jak kluk a světýlka jdou pod kůrou.



ZÁBĚR 11.: celek, les, zpola zahalený mlhou, strom který je nejbliž kameře se postupně začíná zelenat, roste na něm mech a z větví vyrážejí pupeny když dojde zelená až ke kořenům, vykoukne z pod stromu hlava kluka



Kluk vyskočí a stočí se do spirály, kolem stále poletují zelené světýlka.



Kluk zmizí v zemi a tam kudy projde raší tráva



Vyskočí ze země, kolem něho světýlka a odběhne hlouběji do lesa, až se ztratí mezi stromy



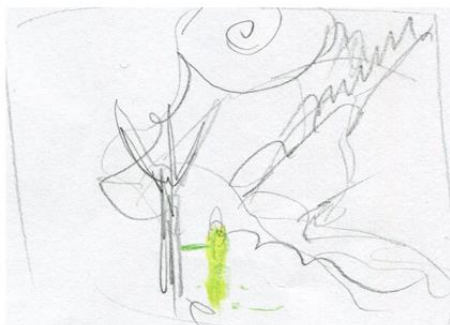
ZÁBĚR 12.: kluk vybíhá z lesa, kolem světýlka.



Záběr se oddaluje, vidíme jak se kluk dívá do údolí zahaleného v mlze.



Záběr se stále oddaluje a mlha se rozprostírá, ukazuje skalnaté údolí kterým protéká řeka.



Záběr se ustálí na velkém celku, mlha se úplně rozprostře



ZÁBĚR 13.: polodetail, klukovi pod nohou prolétne houf zelených světýlek
taky tam prolétne pár mrazivých trojúhelníčků



ZÁBĚR 14. : detail,
klukovi prolítají světýlka kolem obličeje



Kluk se za nima zadívá.



ZÁBĚR 15. : celek, stejný jako záběr 12.
kluk se vrhá za světýlky do údolí



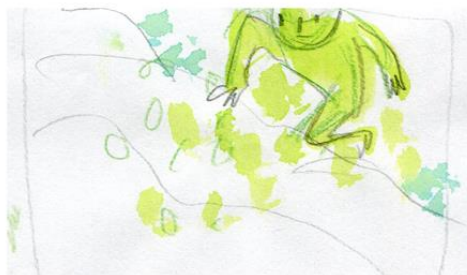
ZÁBĚR 16. : celek,
kluk následuje světýlka ze svahu
světýlka /modrých i zelených) stále přibývá



Světýlka kluka dovedou až na dno soutězky(udolí)
protéká tam řeka



ZÁBĚR 17.: celek, za kamenem uvidí kluk mšičku
a břeh vytvořený převážně z naplavenin, celý břeh
je stíněný skalou takže je tam ještě dost sněhu,
ve skále je temná průrva/jeskyně
na břehu před průrvou je mnoho světýlek
zelených i modrých. Blikotají na místě. a pořád jich
přibývá (přicházejí k jeskyni ze všech stran).



ZÁBĚR 18.: polodetail,
kluk společně s proudem světél,
přeskakuje kámen.



ZÁBĚR 19.: celek,
kluk jde přes kámen k břehu se světýlky.



Zastaví se tam a hledí směrem k jeskyni.



V jeskyni (za kamerou) se něco pohne a vynoří se
odtamtud modrá ruka s dlouhýma prsty.



ZÁBĚR 20. : celek/polodetail vidíme jeskyni z jakoby
klukova pohledu, modrá ruka vezme jedno světýlko



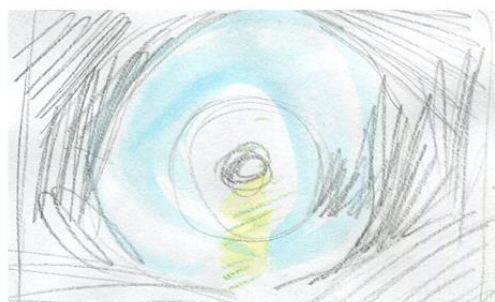
Ruka zatáhne světýlko do jeskyně a v pruvě uvidíme tlamu která světýlko pojídá, do záběru vstoupí i kluk je vyděšený, ale zvědavý vidíme ho jen zezadu, třese se.



Ruka se znovu natahuje, kluk ucouvne.



ZÁBĚR 21. polodetail, pohled z jeskyně, vidíme kluka a světýlka venku, vevnitř je něco velkého, modrého.



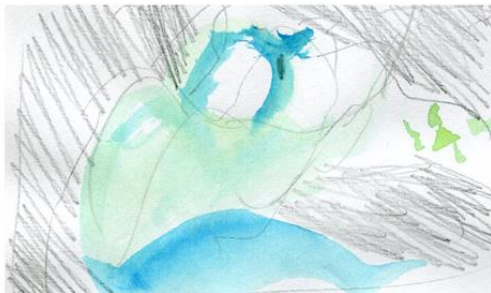
ZÁBĚR 22. : detail na modré ušpiněné oko, vidíme v něm odraz zelené (od kluka)



ZÁBĚR 23, celek, z jeskyně se vynořuje i druhá ruka, kluk couvá.



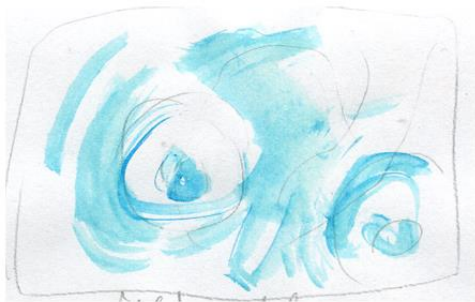
ZÁBĚR 24. : detail, ruka se zapře o skálu



ZÁBĚR 25.: polodetail, pohled z jeskyně, modrá věc se hýbě, zapírá se zády.



ZÁBĚR 26. : celek, z jeskyně se vyvaluje zima.



ZÁBĚR 27. : detail, zima zvedá hlavu.



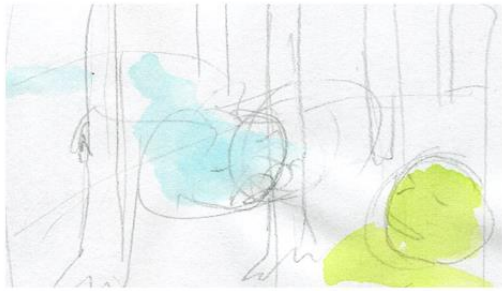
ZÁBĚR 28. :celek, vrhá se po klukovi,
ten se rozbíhá pryč



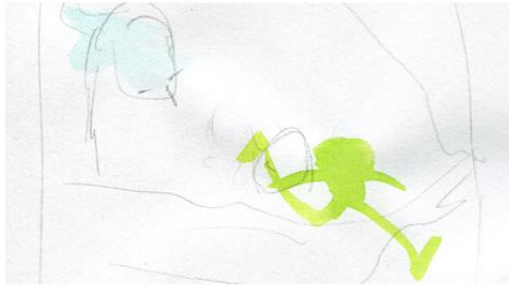
Pronásleduje kluka přes řeku (kamera je sleduje)
to ji trochu zpomalí (propadne se pod vodu)



ZÁBĚR 29. celek zima honí kluka dokopce.



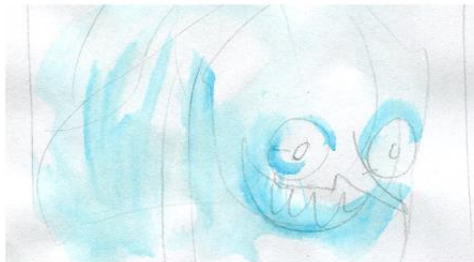
ZÁBĚR 30. : celek, proběhnou mezi stromy na kopci.



ZÁBĚR 31. : zima pronásleduje kluka přes kopce
běží k dalšímu údolí.



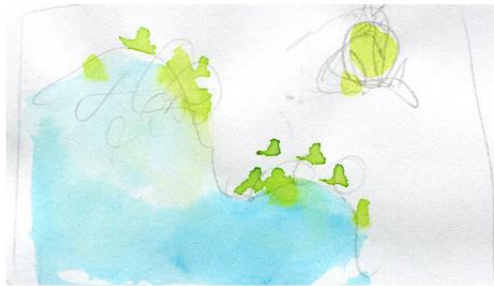
Kluk přeběhne údolí, zima za ním.
V údolí je ještě sníh, zima se do něj obalí.



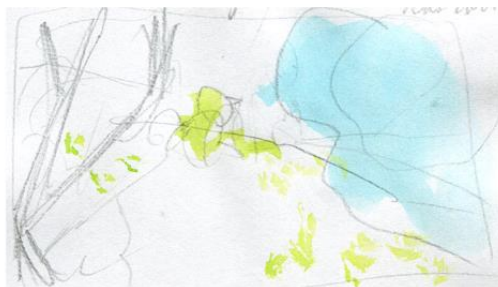
ZÁBĚR 32. polodetail, zima ze sněhu naroste.



ZÁBĚR 33.: celek,
obrovská zima se šine za klukem do kopce
tomu běží na pomoc zelené světýlka.



Světýlka se snaží zimu zastavit, ta je ale pohlcuje.



ZÁBĚR 34.: celek,
na kopci, přes větve vidíme kluka
jehož dohnala obrovská zima, kolem světýlka.



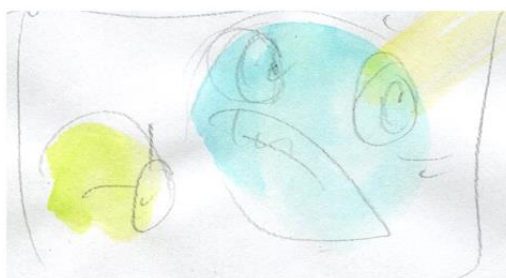
Záběr se přiblíží na zimu, ta ho skoro vyplní,
kluk je proti ní titěrný



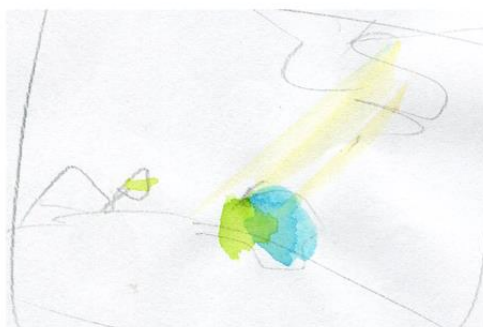
ZÁBĚR 35.: velký celek,
vidíme krajinu s kopci, na jednom z kopců je zima a kluk,
nebe je plné mraků



ZÁBĚR 36.: polodetail, obrovská tlama zimy je u klukovy
malinkaté hlavy



Najednou se zima otočí, něco co není v obrazu
zaujme její pozornost.



ZÁBĚR 37.: velký celek, stejný jako 35
mraky se protrhly a na zimu dopadají sluneční paprsky,
ta se na ně vystrašeně dívá.



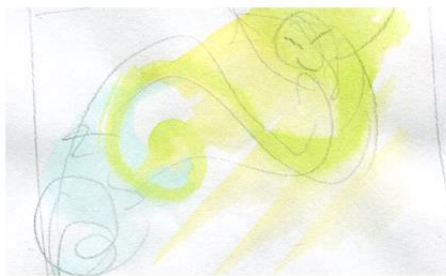
ZÁBĚR 38.: celek, na záda zimy dopadá slunce, přes její rameno vidíme vyděšeného kluka.



Záběr se přiblíží na polodetail zimy, žluté slunce vniká do její modré a mění ji na zelenou.



Postupně se do zelena barví i její tvář.



Nakonec modrá zmizí úplně a ze zimy je jaro.



ZÁBĚR 39.: celek,
jaro nadšeně poskočí a chytí kluka za ramena.



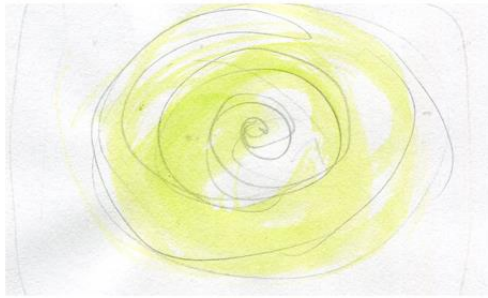
ZÁBĚR 40. detail, kluk se usmívá



Jaro se začne s klukem točit, vše se prolíná.



Naposledy ještě uvidíme usmívající se Jaro.



Vše se naposledy zatočí a přemaže.



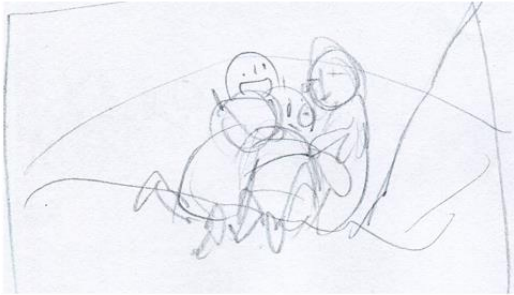
ZÁBĚR 41.: detail,
místo tváře jara vidíme zespodu tváře kamarádů,
jenž byli s klukem na začátku



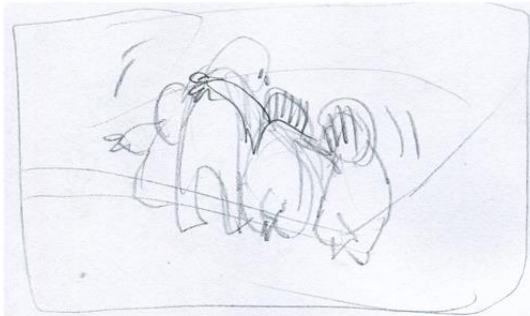
ZÁBĚR 42.: polodetail, kluk leží na zemi,
zavřené oči, najednou skrz něj projde spirála zelené



A kluk otvírá oči.



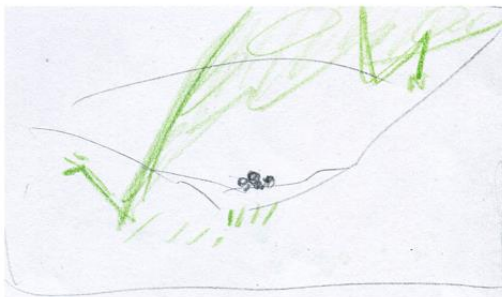
ZÁBĚR 43.: celek,
kamarádi objímají kluka-šťastní že je naživu.



Pomáhají mu na nohy.



Odcházejí ze záběru, za kluk raší zelené výhonky..



Když už děti jsou skoro pryč (jsou jen tečky na obzoru)
proběhne před kamerou jaro a vše se zazelená.